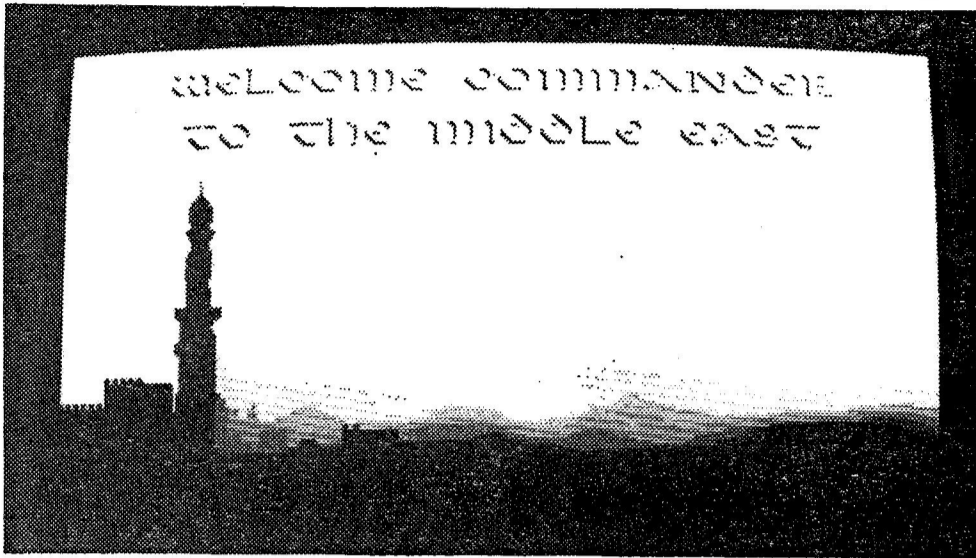
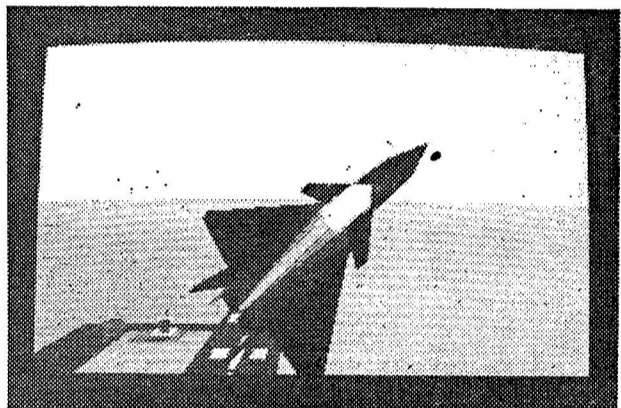


LONGA EXPECTATIVA DE FRACO RESULTADO



São estes cenários que encobrem o péssimo aspecto gráfico da animação

Título: «F-29 Retaliator»
Género: simulador
N.º de disquetes: 2
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb.



O irrealismo das manobras a baixa altitude está patente a toda a força, no F29 Retaliator

MUITAS noites e dias perdidos de volta de um jogo, na esperança de encontrar os anunciados supergráficos a 3D é o pequeno e elucidativo comentário que se pode fazer a esta produção da Ocean. Editora esta que desta vez pôs o pé na argola ao tentar fazer uma cópia aproximada do espectacular simulador de voo da Electronic Arts, que dá pelo nome de F-18 Interceptor.

Em F-29 Retaliator (existente nas versões ST e Amiga), os cenários são pobres de gráficos, os desertos e oceanos são mesmo desertos... de gráficos a 3 dimensões. Os aviões (podemos tentar pilotar um F-29 ou um F-22) são quase impossíveis de controlar, pelo que as quedas estão sempre a acontecer, por mais que se evitem. Aterrar na pista? É mentira. Porque quando o pretendemos fazer verificamos que já estamos bem esmagados em cima dela, tão fraca é a ilusão de profundidade.

A animação então, é um desastre, por ser muito pouco realista e ter falhas imperdoáveis a uma editora como a Ocean. Por exemplo, as ilhas que surgem no oceano, aparecem de repente no écran, como caídas de outra dimensão. Tudo isto para não se falar na concepção da animação do avião, que se revela tosca quando comparada com o F-18 Interceptor (é interessante ver a asa a separar-se do corpo do avião, em pleno voo!).

Por tudo isto adverte-se que jogar ao F-29 Retaliator é perder tempo. Quem o jogar, está condenado a procurar eternamente os aviões e barcos prometidos, na numerosa publicidade que o jogo teve.

Gráficos: 77%
Animação: 52%
Som: 61% **Jogabilidade:** 62%
Dificuldade: 94% (avião Incontrolável)
Conselho: aguardemos algo melhor.

63%

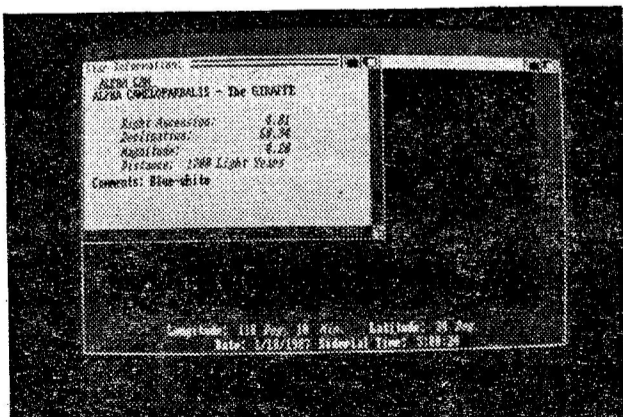
INFORMÁTICA AJUDA EM ANO DE COMETA

A aproximação do cometa Austin promete proporcionar aos observadores do hemisfério Norte um espectáculo digno de se ver.

Para se localizar mais facilmente o cometa, os utilizadores do Amiga encontram no programa StarChart uma ferramenta muito útil, que lhes poderá inclusivamente despertar um interesse por todos os mistérios do universo.

O programa calcula a posição das principais estrelas, constelações e nebulosas, visíveis do hemisfério Norte do nosso planeta. Para isso basta fornecer-lhe as coordenadas do local de observação e o dia e hora exactos. Em dez segundos está tudo calculado e à nossa disposição variada informação sobre cada um dos astros presentes. O programa possui informação para mais de 600 estrelas e constelações. Pode-se ainda acelerar o movimento de rotação da Terra e ter assim acesso a cartas celestes, onde estão localizadas as principais estrelas e constelações, até ao ano 2100.

Embora o StarChart não posua informação sobre cometas, sabendo-se, por exemplo, que o cometa Austin estará no dia x na constelação de Casiopeia, bastará pedir um aspecto da carta celeste na data escolhida e seleccionar Casiopeia (ou qualquer corpo celeste no seu nome comum, ou em grego) que teremos imediatamente a sua localização no «écran» do monitor, com o computador a fornecer as coordenadas do observador (N, S, E, W) e toda a informação necessária à sua melhor localização no espaço.



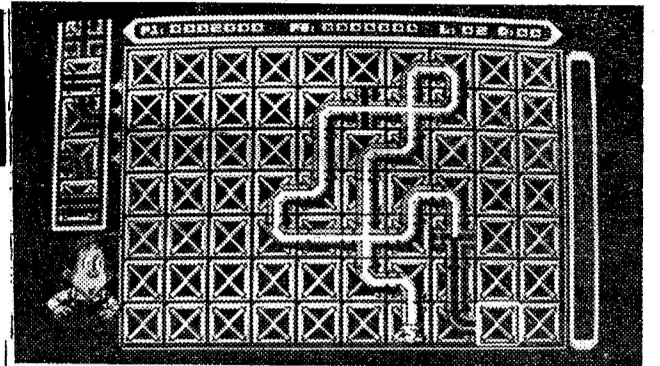
Para se ter acesso a informação sobre um dado corpo celeste, bastará fazer click-mouse que as janelas de informação logo surgirão

De notar, ainda, que já estão a ser distribuídas por todo o mundo imagens captadas pelas sondas Voyager aos vários planetas do sistema solar. As fotografias provêm do Jet Propulsion Laboratory, em

Pasadena (Califórnia), destinam-se aos utilizadores do Amiga e são do mais espectacular que já se captou com as sondas Viking, Voyager e outras. Os 800x800 pixels de imagem das sondas Voyager foram convertidos para o modo de imagem HAM do Amiga e vão permitir que alguns amadores e entusiastas da astronomia possam ter acesso a preciosas informações, antes mesmo de o telescópio Hubble começar a desvendar os enigmas do universo.

CONDUTAS ETERNAS DÃO JOGO ETERNO

Título: «PipeMania»
Género: Perícia/Puzzle
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb



«NEM só de bons gráficos vive o «software».» Se se achar que a frase acima constitui uma ofensa a todos os profissionais do «joystick», atente-se em jogos como o Tetris (que foi convertido do computador para arcada) ou o recente Coloris, que apesar de bons gráficos não terem nada, são já jogos consagrados.

Estando os jogos de «puzzle» na moda, há que aproveitar antes que o pessoal passe a outra. Pelo menos parece ser esta a filosofia das principais editoras de «software», que estão a preparar uma verdadeira avalanche de jogos deste género.

Notícia-se com estas linhas o aparecimento de mais um daqueles que não dá para parar de jogar. Fala-se de PipeMania, uma produção que vai chegar a todos os formatos: de Spectrum, a ST e Amiga. Até o Archie, os MAC e os PC vão poder ter esta jóia de programação em memória.

É um facto que a fotografia que se publica não puxa à compra mas, também, não é nos gráficos que o PipeMania alimenta as multidões. Toda a concepção do jogo é que nos obriga a ficar agarrado a ele.

O objectivo é juntar bocados de cano de modo a formar uma canalização sem falhas, onde o líquido possa correr, o que, embora não pareça, dá trabalho. Existe um limite de tempo a partir do qual o líquido começará a jorrar da peça «S». Por isso, enquanto o tempo diminui, temos de construir a canalização, que tem obrigatoriamente de ter o número de peças indicado no cimo do «écran», para se garantir a passagem ao nível seguinte. Se assim não for: «Game over».

Agrupar bocados de cano não desperta interesse? Comecem, que o difícil vai ser parar!

Mas atenção, a enchente de jogos «puzzle» ainda não acabou. Muito mais e melhor está para vir, visto já estar anunciada pela Domark, a conversão para todos os formatos da supermáquina de jogos KLAX, que está a virar do avesso o mundo das arcadas. Que venha, que venha...

Dos jogos que têm aparecido, a opção para dois jogadores simultâneos do PipeMania é a que consegue criar mais emotividade e espírito de entreajuda. De notar ainda a possibilidade de usar a tecla F para acelerar o líquido e de se poder ter acesso imediato a níveis avançados, através da introdução de «passwords», que nos são reveladas à medida que vamos jogando.

Gráficos 78%
Animação 94%
Som 74%
Jogabilidade 98%
Dificuldade inicial ... 53%

Conselho:
Indispensável numa colecção de jogos que se preze

86%

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

ALGORITMO - INFORMÁTICA

computadores



AMSTRAD
HYUNDAI

Impressoras

AMSTRAD — HYUNDAI — SEIKOSHA

VENDAS A CRÉDITO

Assist. Técnica

Software

Colocamos:
Drives
Discos
Expansões
de memória

Facturação e Stocks
C/ Correntes
Contabilidade
Salários
Diversos

Rua Conde Redondo, 13-A, r/c — 1100 LISBOA
Telefs.: 352 54 11 e 352 35 95

CENTRO COMERCIAL D. DINIS — Loja 425
Av. Combatentes da Grande Guerra — Tel. 2 76 46 — 2400 LEIRIA

RESTAURANTES

ANUNCIE NESTA SECÇÃO PUBLICITÁRIA
CONTACTE-NOS PELOS TELEFONES 346 08 27 e 347 65 34

JOGOS DE 16 BITS Por NUNO ALMEIDA

Amiga & Amigos

COMO FAZER FILMES COM O FANTAVISION

O leitor Paulo Jorge Dias Brás, de Lisboa, gostaria de ver explicadas por aqui as possibilidades do **Fantavision**. O assunto é do interesse de todos, visto 512 Kb chegarem para trabalhar com o programa (ao contrário do que é habitual), embora o ideal seja mesmo 1 Mb, no caso de se pretender ir mais longe e trabalhar em alta resolução.

O método utilizado no **Fantavision** para a construção de filmes, é dos que poupam mais tempo e trabalho ao utilizador. Observem-se as duas fotografias que se publicam aqui ao lado, feitas **in Poço**. Para construir um filme em que o guerreiro movimenta o braço e a espada como mostram as duas imagens, seria de esperar que tivéssemos de desenhar o braço e a espada em sucessivas posições, de modo a originar um filme com movimento perfeito. Mas com o **Fantavision** nada disso é necessário. Basta desenhar a primeira imagem (posição inicial da espada), seleccionar **CLONE** no menu **Film** e alterar depois a localização inicial de cada um dos pontos que definem a espada, que as restantes imagens intermédias são totalmente calculadas pelo computador!

No presente exemplo, seleccionando **GO** do menu **Film**, iríamos assistir a uma animação onde a bandeira, o braço e a espada tinham um movimento suave e perfeito. Contudo, só foi necessário desenhar uma imagem!

O método geral, para melhor se trabalhar com o **Fantavision**, consiste em escolher no menu **Tool** a caneta e proceder em seguida à definição do objecto a que se pretende dar movimento. Esse objecto terá de ser constituído por várias rectas que o definem e limitam (veja-se na fotografia). Depois, pode-se dar cor aos vários objectos presentes (menu **Palette**), dependendo do número de cores, do modo de imagem adoptado de início (de 2 a 4096 cores simultâneas). Estando definidos todos os objectos da cena inicial do filme, deve-se fazer **double-click** no **CLONE** do menu **Film**, o qual passará a assinalar no cimo a imagem n.º 2. Agora, para deslocar um objecto no ecrã, faça-se **click-mouse** na superfície que o limite (o rato passa de seta a uma mão) e arraste-se o objecto à posição final pretendida. Repita-se esta operação a tudo o que se queira deslocar.

É também possível acrescentar ao filme um cenário de fundo, anteriormente desenhado num programa **Paint** (neste caso o cenário desenhado engloba o sol, o terreno e o guerreiro, não estando o braço e a espada lá desenhados).

Para se deslocar blocos de gráficos do cenário «background», procede-se do mesmo modo que para os objectos, mas seleccionando de início no menu **Tool**, o símbolo ao lado da letra **T**. Podem-se ainda provocar vários efeitos de rotação, disponíveis também no menu **Tool**.

No menu **Film**, o **BLANIC** serve para apagar todos os objectos numa dada altura do filme, deixando em cena apenas o «background». Pode-se acrescentar variada quantidade de sons, que vão desde sinos de igreja ao miar de gatos, através do comando **SOUND** do menu **Film**. O **INFO** controla a velocidade e a sequência das cenas da animação.

Para se fazerem transformações nos objectos (alteração da escala ou forma), faça-se **click-mouse** no objecto pretendido, aproxime-se a seta do rato até esta se transformar numa mão de perfil e então deve puxar-se cada um dos pontos que define a superfície, para o local desejado. Em seguida deve fazer-se **CLONE** e depois **GO** para ver o filme. Afinal, a Informática sempre facilita a vida, não é?

Como usar carregadores para vidas infinitas no Commodore Amiga

Olá, chamo-me **Luis Miguel de Bastos e Silva**, moro na Rua António Bernardo, em Oliveira de Azeméis, e gostaria que «A Capital» publicasse a maneira mais comum de usar carregadores de vidas infinitas para o Commodore Amiga, pois é matéria que ainda não foi descrita para este computador, na vossa secção dedicada aos videojogos. Estes carregadores dizem respeito a **Garfield** e a **Thundercats**, dois jogos bastante bons.

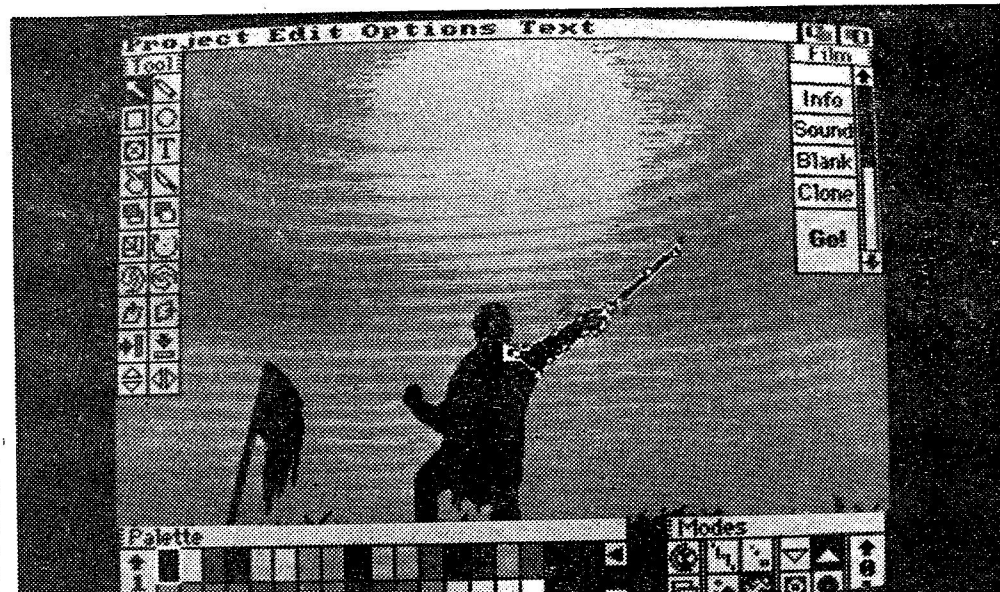
Desde já, quero referir que estes carregadores não são meus, mas sim de uma revista que eu habitualmente costumo comprar e que eu gostaria apenas de explicar a sua utilização.

Aqui ficam então todos os passos necessários para um bom funcionamento dos mesmos:

Carregar no computador o **Amiga Basic** que se encontra na disquete de **Amiga Extras**. Teclar cuidadosamente a listagem, tendo bastante cuidado em respeitar os espaços. Garvar a listagem com a opção **SAVE** do **PROJECT MENU** (**PROJECT**) numa disquete previamente formatada para futuros usos. Se tiverem dificuldade em formatar uma disquete, poderão consultar o manual



Num filme *made in Poço*, basta desenhar uma imagem e alterar nas seguintes, que o computador faz o resto!



Na segunda imagem do filme e após ser feito **click-mouse** na superfície que limita o braço e a espada, observam-se os pontos que a constituem a branco. Note-se que a espada foi puxada abaixo em relação à 1.ª imagem, tal como a bandeira. Agora é só fazer **GO** e apreciar o filme

VÊM AÍ...

As novidades não páram por aqui. Assim e por sugestão do leitor **Carlos Santos**, de Faro, inicia-se esta semana um apontamento que tem como objectivo uma previsão do «software» que está para sair no mercado dos 16 «bits». Demos-lhe o nome de «Vêm aí...».

The Jetsons — Uma aventura gráfica como os **Flinstones**, para o Amiga, ST e PC.

Dynasty Wars — As guerras no Oriente vão saltar da arcada para todas as versões de computadores.

It Came from the Desert II — O filme interactivo da Cinemaware vai ter uma disquete adicional, que exige as 3 disquetes originais.

do **Workbench** na página 7-6. Depois de gravada a listagem, executar a opção **START**, já não em **PROJECT** mas sim em **RUN**.

Seguidamente, e depois das instruções dadas no ecrã, se vos pedir para **resetar** o computador, deverão fazê-lo pressionando simultaneamente a tecla **CONTROL** (**CTRL**) e as teclas marcadas com um (A) situadas nos lados da barra dos espaços (**SPACE**).

Para que não haja qualquer tipo de dúvida no momento de utilizar os carregadores, há que ter em conta os seguintes aspectos:

Na maioria dos casos, é-nos solicitado para fazer um **reset** ao computador. Uma vez feito, devemos introduzir a disquete original do jogo. É imprescindível retirar a disquete do **Amiga Basic** antes de **resetar** o computador. Cuidado! Não confundir **resetar** com desligar. Caso o computador seja desligado, todos os dados do carregador perder-se-ão. Ao gravarmos a listagem do carregador, o **Amiga Basic** pede-nos que lhe demos um nome. Convém eleger um fácil de identificar.

```
REM *****
REM * CARREGADOR 'THUNDER-
REM * CATS' (AMIGA) *
```

```
CH=0 : DIM C%(256) : VS="" : I=0 : DEF
FN U=(UCASE$(VS)="N") : V=&HFFFF
WHILE VS<>"5555" : READ VS : C%(I)
=VAL("&H"+VS) : CH=CH+C%(I) :
I=I+1 : WEND
```

```
IF CH<>1329268& THEN PRINT "ERRO
NOS DATA!" : END
```

```
INPUT "VIDAS INFINITAS?(S/N) ";VS:IF FNU
THEN C%(118)=V : C%(120)=V :
C%(124)=V
```

```
INPUT "TEMPO INFINITO?(S/N) "; VS : IF
FNU THEN C%(122)=V
C=VARPTR(C%(0)) : CALL C : PRINT "FAZ
UM RESET E INTRODUC O JOGO ORI-
GINAL."
```

```
DATA 48e7,C0C2,2C79,0000,0004,2d6e,00
3a,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,5168
```

```
DATA fffc,4641,3d41,0052,226e,00
3a,41fa,0012,303C,00f0,12d8,51C8,ffC,
4Cdf
```

```
DATA 4303, 4e75, 48e7,C0C2, 2C79, 0000,
0004, 42ae, 002e, 41fa,0032, 20ae, ff3C,
41fa
```

```
DATA 001e, 2d48, ff3C, 43f9, 0000, 0020,
41fa, 0086, 2091, 41fa, 003a, 2288, 4Cdf,
4303
```

```
DATA 4e75, 2f08, 41fa, 00b6, 2080, 205f,
4eb9, 544f, 4e49, 48e7, 6080, 223a,
00a4, 41fa
```

```
DATA 0060, 7403, b298, 6604, 2140, 000C,
51Ca, fff6, 4Cdf, 0106, 4e75, 48e7, C0f0,
41fa
```

```
DATA 0054, 43fa, 0078, 47fa, 006C, 7203,
4a90, 6722, 2450, 4280, 1013, e340,
3031, 0800
```

```
DATA d5e8, 0010, b052, 660e, 4290, 4280,
102b, 0004, e340, 34b1, 0800, 4a98,
4a1b, 51C9
```

```
DATA ffd4, 4cdf, 0f03, 4ef9, 544f, 4e49, 0001,
3860, 0001, 3860, 0001, 3860, 0001, 3860
DATA 0000, 0000, 0000, 0000, 0000, 0000,
0000, 0000, 0000, 3C1a, 0000, 3eC8,
0000, 4e42
```

```
DATA 0000, 3ebe, 0000, 0002, 0101, 0103,
5379, 6004, 33fc, 6006, 5555
```

```
REM *****
REM * CARREGADOR 'GARFIELD' *
```

```
REM * (AMIGA) *
```

```
REM *****
DIM C%(256) : DEF FN U=(UCASE$(VS)="N") : CH=0 : VS="" : I=0 :
V=&H6004
```

```
WHILE VS<>"5555" : READ VS : C%(I)
=VAL("&H"+VS) : CH=CH+C%(I) :
I=I+1 : WEND
```

```
IF CH<>1125109& THEN PRINT "ERRO
NOS DATA!" : END
```

```
INPUT "ANULAR TODOS OS EFEITOS DO
CÃO?(S/N) "; VS : IF FNU THEN
C%(99)=V
```

```
IF NOT FNU THEN : INPUT "TEMPO INFINI-
TO?(S/N) "; VS : IF FNU THEN
C%(102)=V
```

```
INPUT "NUNCA DE TODO AS ESCURAS?
(S/N) "; VS : IF FNU THEN C%(105)=V
CLS : PRINT "OK. INTRODUC A DISQUETE
DO JOGO GARFIELD NA UNIDADE
DF0 : "
```

```
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C79, 0000, 0004, 2d6e, 003a, 002e,
41ee, 0022, 7016, 4281, d258, 51C8, ffc,
4641
```

```
DATA 3d41, 0052, 226e, 003a, 41fa, 0022,
303C, 009e, 12d8, 51C8, ffc, 0839, 0004,
00bf
```

```
DATA e001, 66f6, 23fc, 00fc, 0002, 0000,
0080, 4e40, 48e7, C0C2, 2C79, 0000,
0004, 42ae
```

```
DATA 002e, 41fa, 0032, 20ae, ff3c, 41fa,001e,
2d48, ff3c, 43f9, 0000, 0020, 41fa, 0070
```

```
DATA 2091, 41fa, 0036, 2288, 4cdf, 4303,
4e75, 2f08, 41fa, 0064, 2080, 205f, 4eb9,
544f
```

```
DATA 4e49, 48e7, 4080, 223a, 0052, b2bc,
0000, 78f0, 6606, 41fa, 0042, 2080, 4cdf,
0102
```

```
DATA 4e75, 2f08, 41fa, 003a, 4a90, 6726,
2250, d3fc, 0000, 78ec, 0c91, 2c5f, 4e75,
6616
```

```
DATA 2250, 337c, 6002, 29cc, 337c, 6002,
2e76, 337c, 6002, 0380, 4290, 205f, 4ef9,
544f
```

```
DATA 4e49, 0000, 0000, 5555
DE NOTAR — Não existe n.º de linhas: 0 é o
número zero; nos dois carregadores, tanto no
Garfield como no Thundercats, nas linhas de
DATA só existe a letra (e) em minúsculo e não a
letra (l).
```

Aqui fica também um pedido que eu agradeceria imenso a sua publicação, e é o seguinte: Quem estiver interessado(a) em trocar correspondência para o Commodore Amiga deverá escrever para: **Luis Miguel de Bastos e Silva**, Rua António Bernardo, 3720 Oliveira de Azeméis.

AMIGA E AMIGOS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

XXVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

Maio...



Agora é que é!!!

Comprar um computador!!

Schneider EURO XT por 162 000\$ • Comodore PC 10 por 125 000\$

E uma impressora...

Hyundai HDP 910 (9 agulhas) 36 000\$
Amstrad LQ 3500 (24 agulhas) 67 000\$

Um «Mouse»

Microsoft compatível c/ software 7 000\$

Um «Scanner»

De 100/200/300 e 400 D.P.I. 51 000\$
E oferta do programa PAINT BRUSH

E ainda...

Portátil AMSTRAD PPC 640 DD (c/ modem) 130 000\$
SINCLAIR PC 200 72 500\$

Custa-lhe a acreditar...

então contacte-nos!

Alfa sistemas

Informática e Burótica, Lda.

TELEFS.

32 29 92

32 29 49

Enviamos à cobrança para todo o país

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

MAGO DAS ESFERAS TEM MUITO QUE ANDAR

Título: SPHERICAL

SEM ser uma novidade no estilo, este é bem um jogo que vale pela diferença. Para quem já está no limite dos jogos de tirinhos mas também não se quer envolver na complexidade de um simulador ou uma aventura ou, ainda, a estratégia, resta a pericia de dedos com recurso a ginástica mental. *Spherical* tem tudo isso.

Vem da Rainbow Arts, casa alemã que, por vezes, surpreende toda a gente com as suas edições. Programado pela Probe Software, nome que os mais ilustrados depressa ligarão a outros jogos interessantes, *Spherical* é um jogo de plataformas com um modo diferente de abordar essa forma de subir na vida: há que construir as ditas.

Tijolo a tijolo, o herói de *Spherical*, um mago em crise de poderes, tem de construir os caminhos que o levam aos quatro cantos de cada quadro do jogo. Razão para isso: uma bola que é necessário levar do ponto onde esta se encontra no momento de partida até à extremidade marcada com um eloquente «IN» que sinaliza a saída da bola desse ponto para outro (provavelmente a memória do computador).

Spherical é tão redondo como isso. O que há a fazer em cada quadro (são 80, garante quem sabe) é conduzir a bola até à saída. Parece fácil e, sem dúvida, seria se os programadores não tivessem criado toda uma série de obstáculos à evolução do jogo. Por exemplo, um relógio conta os 20 segundos que o jogador tem para chegar à bola e fixá-la num ponto seguro, até que

tudo o caminho esteja livre até à saída. Falhar essa operação pode significar o recomeço, puro e simples, do quadro.

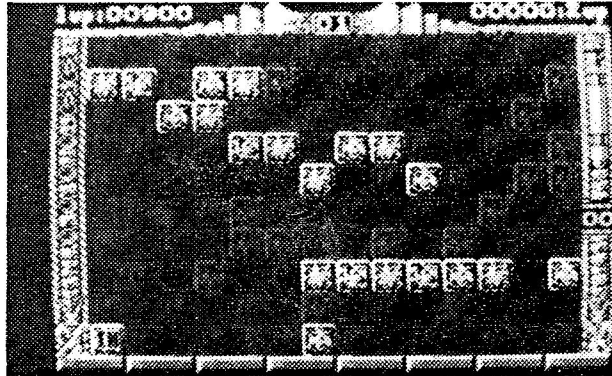
Já basta o facto de o percurso não ser o mais directo, para o jogador se sentir perdido. Mas ainda há mais problemas no ar (no quadro, de facto), na pele de «monstros vários que, como é de regra, cometem monstruosidades. Há que saber planejar caminhos, evitar encontros imediatos de mortal grau (ou lá por perto) e fazer-se à bola.

Bom, bom, é que o mago sabe fazer (e desfazer) tijolos, o que lhe permite viajar por todo (quase) o quadro. E como um jogo só é bom se tiver alguns extras, eis que coisas tão úteis como poções mágicas, venenos, pergaminhos, chaves e ampulhetas facilitam a viagem de quem em tão altas cavalarias se mete.

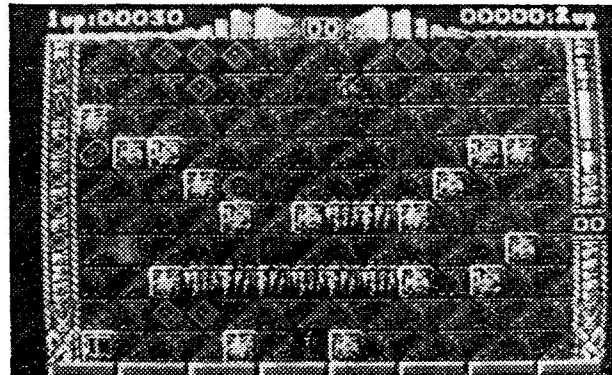
Energia extra, claro que também há alguma em *Spherical*. E surpresas várias, como o objecto mágico que leva o jogador para o nível seguinte (é uma varinha mágica, claro) ou aquela taça estranha que dá acesso a um nível escondido no jogo (há 10 desses quadros) que, resolvido, transporta o jogador para bem adiante na lista dos 80 quadros oficiais.

Um só mago pode meter-se na aventura, mas *Spherical* aceita dois jogadores, algo que pode tornar ainda mais divertida a função. Nesse caso, o jogo apresenta problemas diferentes em cada nível, o que o torna, de facto, um jogo de duas versões.

Possibilidade de treino antes de começar o jogo propriamente dito revela um pouco da



São 80 níveis oficiais com uma dezena escondida nas pregas do jogo. E na versão para dois jogadores esses 80 níveis apresentam um esquema diferente, o que torna *Spherical* uma aposta bem interessante para quem gosta de jogar solitariamente ou de companhia

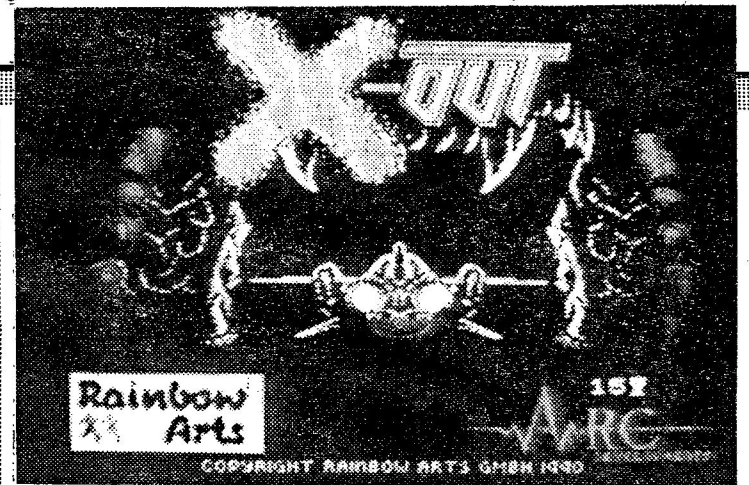


Semelhante a outros jogos presentes no mercado, *Spherical* mostra, de novo, que a simplicidade é trunfo suficiente para vencer. Graticamente agradável e melhorando nos níveis mais adiantados, abusando da cor até chegar mesmo a alguma confusão, põe à prova os nervos dos mais ferrenhos amantes dos jogos de pericia

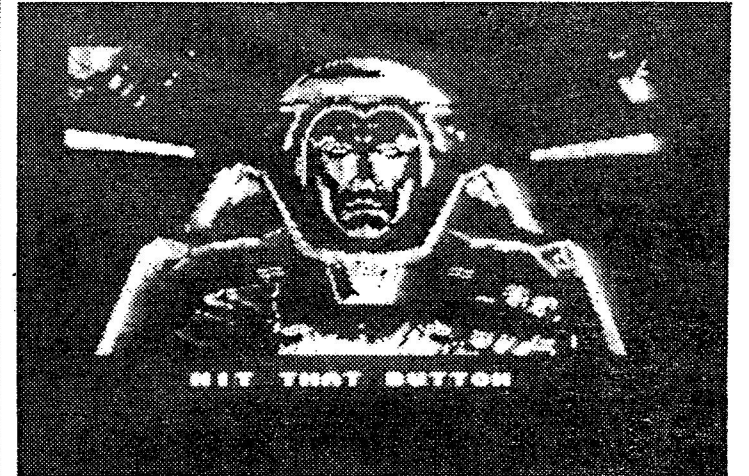
dificuldade que *Spherical* comporta. Sem dúvida que não é fácil de passar cada nível, mas é tudo uma questão de estudar bem cada quadro a que se chega. Uma boa regra é usar a função de pausa logo que se começa a espreitar o quadro que se vai tentar resolver. Isso permite delinear uma espécie de estratégia que, aliada à necessária agilidade de dedos para a construção/destruição

dos caminhos suspensos (tijolos mágicos...) leva o jogador até ao fim. Para, então, começar de novo, dando razão à condição esférica de *Spherical*.

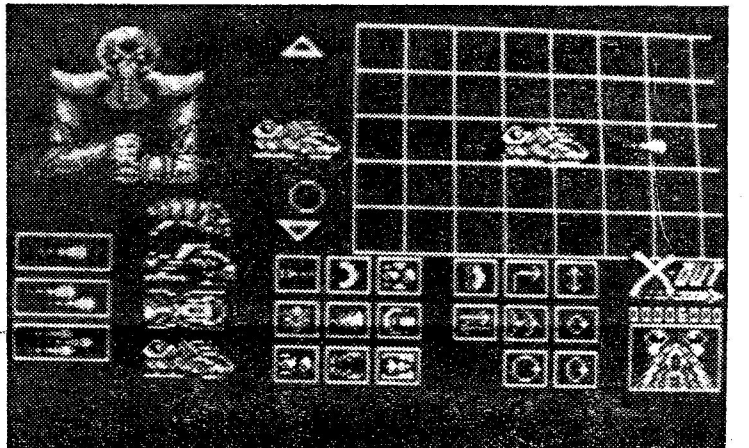
Género: Acção/perícia
Gráficos (1-10): 8 (vejam a cor lá para diante)
Dificuldade (1-10): 9 (após os primeiros níveis)
Conselho: A comprar, se é apreciador do género



Mais uma novidade com o selo da Rainbow Arts, casa alemã com algumas boas cartas no mercado. Agora é tempo de X-Out (ou Cross-Out), uma caldeirada com sabor a R-Type e, só para exemplo, War



Na loja, antes de partir para a viagem, o jogador deve seleccionar o equipamento mais adequado para o combate. Aquele senhor no canto superior esquerdo, que parece saído de *Captain Blood*, é um técnico alienígena que desertou e agora se dedica à venda de armas por conta do governo. É assim uma espécie de gerente de supermercado... No canto inferior direito acomoda-se Melob, normalmente um piloto de «starglider» mas devido ao desemprego (dizem-me que por causa das intruções em português no jogo do mesmo nome) obrigado a aceitar um lugar como empregado de um ferro-velho. Ele aceita aquilo que o jogador não quiser. E paga...



Bons gráficos na apresentação, coisas boas também lá por dentro, mas menos cor que R-Type são características de X-Out. E os monstros que se parecem com monstros que já tinham algumas semelhanças com outros monstros parecidos com aqueles outros... já cansa

HERÓI DA GALÁXIA COMPRA EQUIPAMENTO

Título: X-OUT

«NÃO façam prisioneiros, não dêem quartel, não façam promessas» é a divisa a lembrar outra, bem recente, que acompanhava *Operation Thunderbolt*. Aqui, porém, o jogo é outro, embora, verdade seja dita, o dedo no gatilho seja a base do percurso até ao fim. Um cruzamento de ideias no momento em que se olha um jogo por sinal chamado *Cross-Out*. Apresentado, é bom referir-lo, como X-Out.

Vem da alemã Rainbow Arts, com a ARC a tratar da programação. Na base é uma mistura de R-Type com qualquer coisa como WAR, da Martech. Há que avançar, abater muitos inimigos, ir às compras, voltar para a linha de batalha. Nada de novo, realmente, embora possa prender muitos por muitas e mais algumas horas.

Pegue-se no texto de apresentação, maneira rápida e simples de apresentar o jogo sem ter de puxar pela cabeça. Assim, eis que X-Out (que se lê Cross-Out, fixem isto...) consiste de oito mundos, todos povoados por multidões muito pouco amigáveis. Em cada um desses mundos há ainda um monstro, por regra escondido até quase ao fim do percurso do jogador nessa área.

Visto e revisto, o jogador vai ter de viajar pelos oito mundos, salvando-os de tanta maldade. Se não o conseguir, o universo vai sofrer. Felizmente, as armas utilizadas pelo inimigo são do conhecimento dos aliados do jogador, isto porque os espíões conseguiram roubar os planos de todo esse arsenal.

Infelizmente, o Governo do planeta onde o nosso herói vive não tem dinheiro para pagar as novas tecnologias, pelo que o herói tem de ganhar a massa para comprar as armas batendo-se pelo direito à sobrevivência do seu povo (Governo incluído). Há quem diga que o capitalismo vai levar-nos a esse ponto lá para o ano 2019, mas é tudo maldade de algumas mentes menos abertas.

Com um governo que quer dinheiro pelas armas que fabrica, há, obviamente que, em X-Out, passar por um quadro de compras. É aí que o jogador selecciona o equipamento a levar para a viagem. Depois, só depois, é conveniente avançar para o primeiro nível do jogo.

Os níveis são carregados em separado, conforme se vai passando o anterior. Perder todas as vidas num nível mais avançado pode ser terrível; há que voltar para o ponto de partida. E X-Out é realmente terrível nesse aspecto, dado que o grau de dificuldade é grande. Mas, ponto a favor, é-o somente enquanto não se consegue arranjar dinheiro para melhorar o armamento. Comece o jogador a apanhar-lhe o jeito e vai ser tempo de ir de mundo em mundo dando cabo de todos aqueles malvados. Isto, claro, se houver paciência.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): Nada fácil para começar
Conselho: Se gosta do género, não perca

SIMULADOR DE ESQUI PÕE JOGADOR NA NEVE

Título: SUPER SKI

COM data de 1988 mas só agora deslizando aqui pelo Poço, *Super Ski*, jogo com distribuição da espanhola Erbe e o selo da francesa Infogrames tem ainda o carimbo Microids, que se suspeita ser o dos autores (C. Bertrand e C. Antoniak, a acreditar no ecrã de abertura). É, como o nome indica, um jogo que exige um par de esquis.

Prepare-se para o desporto da moda de todos os invernos participando nesta emocionante corrida de esqui. Treine-se para participar, defronte o computador ou os seus amigos, participe no «slalom» gigante, na corrida de saltos e torne-se o melhor esquiador da temporada.

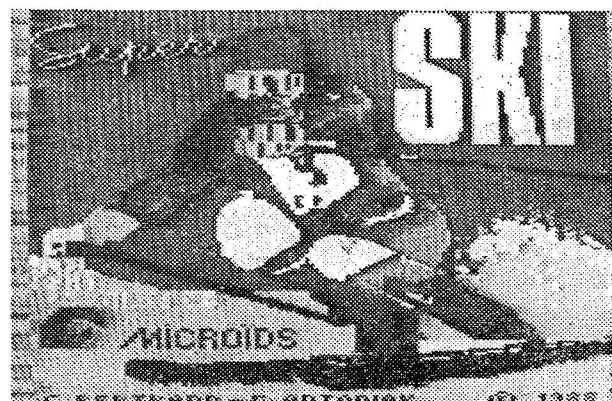
É nas linhas acima, em texto espanhol e aqui adaptado liberalmente que se explica o que *Super Ski* oferece e, ao mesmo tempo, exige do jogador. As imagens que acompanham a capa da cassete são elucidativas do que se espera... Não são, claro, as do Spectrum, que essas são menos coloridas, excepção feita para o ecrã de abertura, jeitoso e a levar-nos para o ambiente de uma estância de fé-

rias nos Alpes. Ou para qualquer outro sítio com neve.

No interior da capa há informação, alguma, sobre as provas a efectuar. «Slalom», «slalom» gigante, descida colina abaixo e salto de trampolim, refere o texto. Confirmar-se-á isso mesmo (ou por lá perto) avançando para o jogo, simulação bem conseguida que, por certo, interessará os apaixonados pelos desportos na neve.

Super Ski permite o treino da cada uma das provas antes de se avançar para o campeonato propriamente dito. Essa é uma vantagem que o jogador deve aproveitar, para aprender a dominar as técnicas de descida. Aceitando vários participantes, *Super Ski* pode ser uma boa ocupação de tempo para uma tarde de chuva. Ou, agora que o calor vem por aí, uma maneira de sonhar com ambientes mais frescos.

Género: Simulador
Gráficos (1-10): 8 (é, aquilo não é fácil de fazer)
Dificuldade (1-10): Depende da prática
Conselho: A comprar se aprecia o género

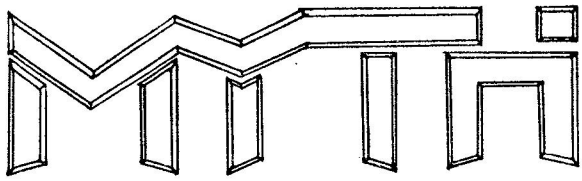


Graticamente bem conseguida dadas as dificuldades de representação de um desporto deste tipo, *Super Ski* merece bem uma espreitadela atenta dos apreciadores do género. Por certo que esta é a mais real alternativa à realidade propriamente dita



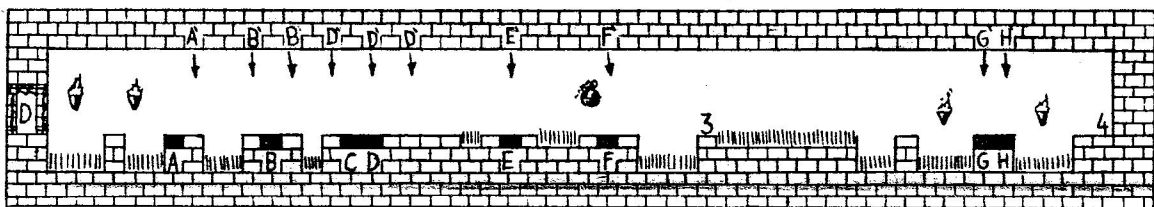
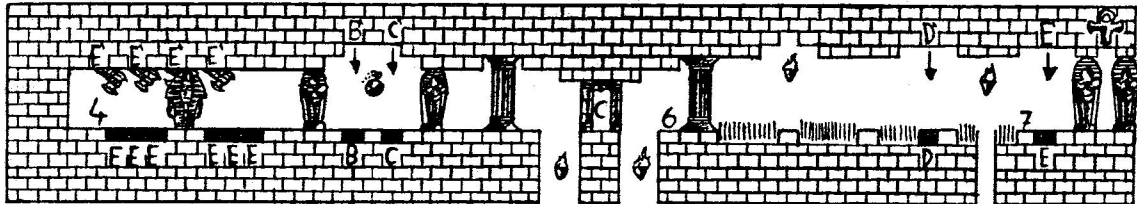
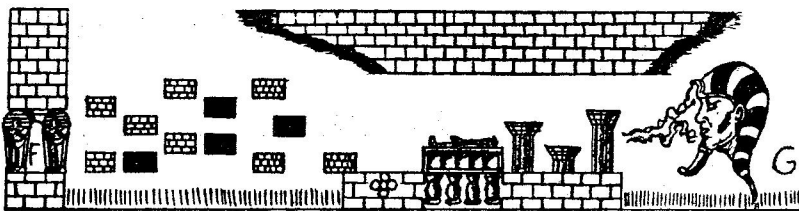
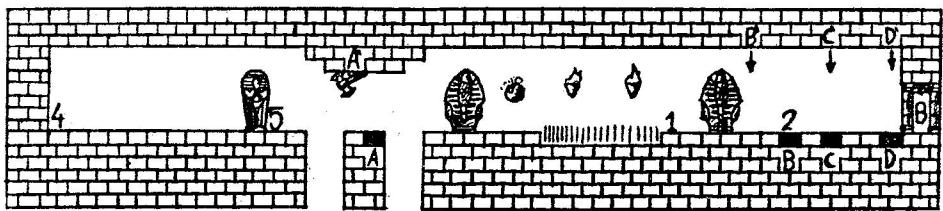
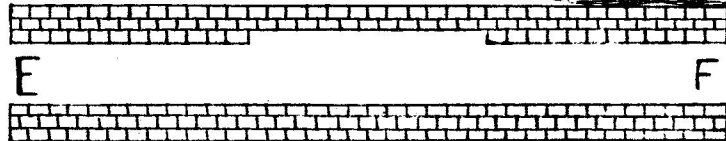
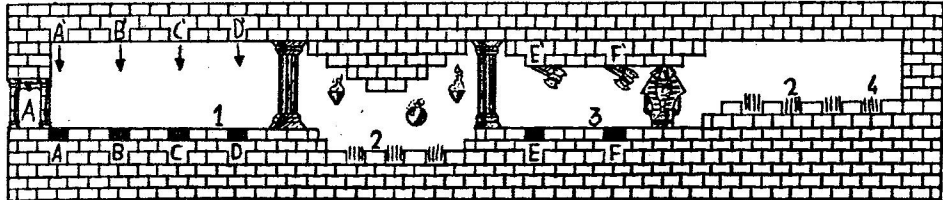
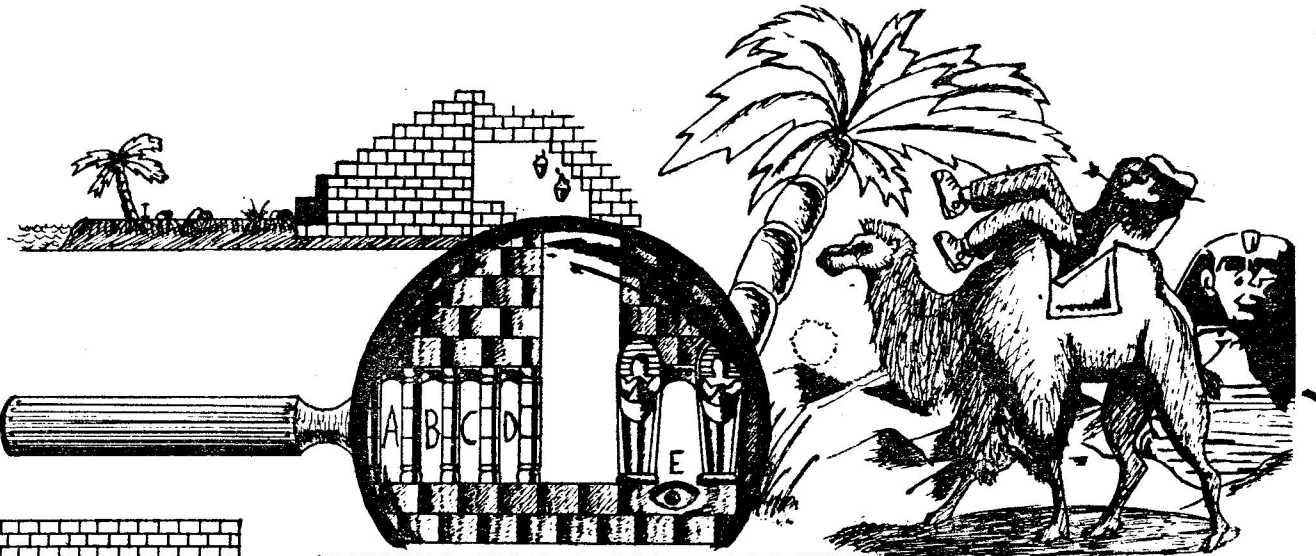
Um simulador de esqui que consegue ser mais do que uma patusca diversão sobre dois riscos de pixels, *Super Ski* oferece ao jogador a possibilidade de experimentar quatro das variantes deste desporto corrido em fundo branco

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE



4º Nível - Egypt three thousand BC

Mapa feito por: - Luis Miguel G. Lopes
- Gonçalo Nuno G. Lopes
- Renato S. Marques



Legenda:

- 1 - Foto.Ob.
- 2 - Bolas de fogo.
- 3 - Energia.
- 4 - Vasilha.
- 5 - Olho.
- 6 - Picos.
- 7 - Símbolo.
- 8 - Início.
- 9 - Bola flutuante.
- 10 - Tijolo que depois de pisado ativa qualquer mecanismo. (Perigo)
- 11 - Coluna que cai.
- 12 - Plataforma que desaparece.

Pokes & Dicas

O fim de *Myth* (pelo menos no que toca a publicação por aqui), com mapas e tudo, dicas para outras coisas deste tempo e de outras não tanto assim, preenchem a edição de hoje. Mas começa-se com uma carta de angústia de um leitor «perdido numa ilha» chamada QL. Antes, porém, a referência para esse mesmo leitor que o Sinclair QL é assim como que o «patinho feio» desta área. Infelizmente foi um projecto sem muitas saídas (apesar de a máquina ser boa) e que a Amstrad esqueceu totalmente quando ficou com os direitos dos Spectrum (seguinte, aliás, aquilo que já o próprio Clive Sinclair fazia). O que isto quer dizer é que os possuidores de um QL (pelo menos por cá) não podem esperar muito do mercado.

Embora a situação lá por fora seja sensivelmente a mesma, há (se não acabou) pelo menos uma publicação dedicada a esta máquina. Procure-a o leitor numa livraria que receba revistas de informática. O International Press Center nos Restauradores pode ser (não se garante) uma saída.

Há poucos meses atrás adquirei um Sinclair QL mas tenho tido dificuldade em encontrar «software» para ele. Procurei em todas as casas de informática que conheço e em todas obti a resposta de que não havia. Será que só há em Inglaterra? Se puderem indicar-me onde os conseguir (programas) agradeço. Já agora, se puderem publicar a minha morada, para se alguém tiver ou me queira gravar, aqui vai: Luis Miguel, Rua Neves Ferreira, n.º 2, cave, esq.º — 1100 Lisboa.

P.S. — Porque é que não publicam nada referente ao QL?

Test Drive II

Dicas para uma corrida de automóveis? Pois. Tudo pela mão (ou será pelo volante? Ou será caixa de mudanças?) do leitor Syl-

vestre (não é aquele que todos pensaram...), que pelo caminho ainda escreve mais alguma coisa. Ora leiam lá.

Oi, maniacos... como são esses testes de condução?... Há? Já estava à espera disso. Continuem a ler e já vêem. Quem estiver interessado em pokes, dicas, carregadores, mapas, etc., não só para o Spectrum como para computadores (também trocô jogos para Spectrum) pode contactar comigo: Sylvestre, Casais da Boa Vista, Fanadã, 2500 Caldas da Rainha.

Isto é para quem tem o *Teste Drive II - The Duel* e ainda não chegou ao fim. Façam o seguinte:

- 1.ª PISTA — 2,6 milhas = 96 mph (3.ª mudança).
- 2.ª PISTA — 4 milhas = 96 mph (3.ª mudança).
- 3.ª PISTA — 4,9 milhas = 96 mph (3.ª mudança), 2.ª metade 64 mph.
- 4.ª PISTA — 5,6 milhas = 64 mph (2.ª mudança).
- 5.ª PISTA — 6 milhas = 96 mph (3.ª mudança), 2.ª metade 64 mph.

Para se fazer basta acelerar-se no arranque até às velocidades pretendidas, que o carro seguirá sozinho. Só será preciso travá-lo quando necessário... Mas atenção, para que a polícia não apareça deixem passar 6 ou 7 segundos em 1.ª lenta e depois, então, força.

No final de todas as etapas aparecerá o seguinte: «Congratulations. You have completed the final course.» Após uma tecla premida voltará uma mensagem: «Licence revoked and a 30 day jail sentence for the following infractions... excessive speed, reckless driving, evading highway patrol», tudo isto só contra o relógio, e para um jogo mais fácil, também contra o relógio, façam: POKE 37532,0 (tenho duas versões e numa não resulta). Tudo isto dá poucos pontos. Para que isso não aconteça só testando a

vossa própria habilidade. Até ao 8.º grau (risco) de dificuldade as mudanças são automáticas, após isso teremos que as meter carregando em SPACE/BREAK, saindo-nos mais fácil controlar o carro. Neste caso, não deixem as rotações chegar ao fundo (embora não se vejam) pois morre-se uma vida.

Se estiverem aflitos com algum carro frontal reduzam até 0 mph, que eles passem sem morrermos. Não tentem ir devagar de mais pois morrermos à mesma.

TECLAS

- Q — ←
- W — →
- L — Acelera
- K — Trava
- BREAK/SPACE — Mudanças
- ENTER — Aceitar multas
- X — Abortar
- P — Pausa

Myth, o fim

Mapa, dicas, tudo como prometido, do trio da Parede. O Renato Soeiro Marques, da Praceta Pedro Álvares Cabral, lote 3, dt.º, Bairro da Tojeira, Abóboda, 2775 Parede, acompanhado do Gonçalo Nuno Gonçalves Lopes e do Luis Miguel Gonçalves Lopes, ambos da Urbanização Nova, lote 21, r/c., dt.º, Abóboda, 2775 Parede, levaram até à meta o jogo (fantástico) da System 3. É deles o texto que se segue bem como os mapas publicados nesta edição.

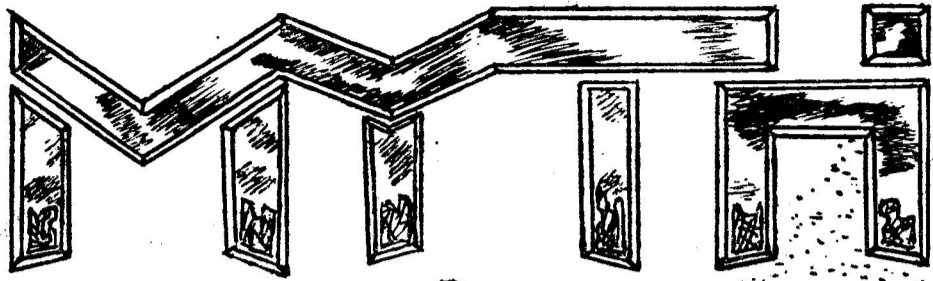
Para aqueles que, usando as nossas dicas, já chegaram ao 4.º nível de *Myth* e não o conseguem passar, fica aqui, então, a solução.

• EGYPT THREE THOUSAND BC

4.º NÍVEL

No início deste nível encontramos numa praia. Andem para o quadro

da direita e verão uma pirâmide. Na lista dos objectos que carregam escolham a pistola. Disparem contra a pirâmide duas vezes e abrirão uma entrada. Entrem na pirâmide, deixem-se cair e não se preocupem com os ratos pois fazem apenas parte do cenário. Coloquem-se debaixo do arco C e carreguem ESQUERDA + FIRE para entrarem nesse corredor. Vão para a direita e apanhem os objectos assinalados com os n.ºs 6 e 7. Com o objecto n.º 7 vão até ao fim do corredor e usem-no. Deixem-se estar aí até ficarem com as vidas todas. Sempre que estiverem com poucas vidas vão até este local, porque podem fazer isto quantas vezes quiserem. De seguida vão até ao corredor A e apanhem as bolas de fogo. Depois de fazerem isto apanhem a bola flutuante que está à direita. Continuem nessa direcção e vão apanhar a vasilha. Dirijam-se ao corredor B e sigam para a esquerda até chegarem a um local onde o chão está cheio de picos. Não avancem mais e disparem contra a bola flutuante, usando as bolas de fogo. Quando a bola flutuante cair, os picos transformam-se em tijolos e então já poderão passar sem perderem energia. Continuem para a esquerda e vão apanhar o olho e a vasilha. Depois disto feito vão até ao corredor C e, agora que já têm as bolas de fogo, podem apanhar a bola flutuante. Continuando nessa direcção apanhem a 3.ª vasilha. De seguida vamos até ao corredor D onde temos de apanhar a bola flutuante e a última vasilha. Voltem ao local de entrada para os quatro corredores e verão o olho a pisar. Coloquem-se sobre ele e usem o olho que apanharam no corredor



5º Nível - Fight With Dameron
 Mapa feito por: - Luis Lopes
 - Gonçalo Lopes
 - Renato Marques



HISTORY IN THE MAKING

*Hurting
 Across the Void of space.
 Prepare to confront the
 Evil Angel of time,
 Dameron*

Fight!

*Well done.
 Your task
 Is complete.
 History is restored and
 Dameron is
 Banished.*

B. Quando fizerem isto aparecerão noutra corredor (E). Vão andando sempre em frente, matando as múmias que aparecem com as bolas de fogo (antes de virem para aqui certifiquem-se de que têm suficientes, pois já não podem voltar atrás), até chegarem ao corredor F. Vão até ao túmulo do Tut Ank Amon. Quando aí chegarem usem as vasilhas. Aguardem um bocadinho e estas aparecerão debaixo do túmulo. Neste momento Tut Ank Amon vive. Andem para o quadro ao lado e verão a sua efígie a disparar contra nós. Escolham o objecto que apanharam representando o Tutankamon (6) e disparem. Depois de o matarem aparecerá a última bola flutuante e os picos transformar-se-ão em tijolos. Apanhem-na, sigam para a direita até à sala assinalada com um G e recolham o símbolo. Voltem até ao túmulo do Tutankamon e usem o símbolo à sua esquerda. Neste momento terminaram o 4.º nível. É tempo de carregarem o 5.º e último nível.

NOTA 1: Os tijolos assinalados a preto activam os mecanismos correspondentes. Ex.: A → A'.

NOTA 2: No corredor D, o tijolo assinalado com um C tira energia.

NOTA 3: Esperemos que este mapa não seja reduzido ao tamanho microscópico de um selo dos CTT, tal como aconteceu com o mapa do 3.º nível de *Myth* (crítica irónica que pode ser considerada como uma indirecta).

• FIGHT WITH DAMERON 5.º NÍVEL

Neste último nível, que pode ser considerado como um nível de bónus, devido à sua extrema facilidade, temos de destruir Dameron, aquele de quem nós andávamos à procura. No

desenho que ilustra este último nível está marcada a sequência de tiros que temos de disparar contra Dameron.

E pronto é o fim de *Myth*.

- **SPHERICAL** — Códigos → 9.º nível — RADAGAST (1 jog.); GHANIMA (2 jog.)
 → 19.º nível — YARMAK (1 jog.); GLIEP (2 jog.)
 → 39.º nível — ORCSLAYER (1 jog.); MOURNBLADE (2 jog.)
 → 59.º nível — SKYFIRE (1 jog.); JADAWING (2 jog.)
 → 75.º nível — MIRGAL (1 jog.)
- **HYPYSY** — Código da 2.ª parte → DROWSSAP

Myth pequenino

Desculpem lá o mapa pequenino ó trio da Parede, mas isso é coisa que escapa ao escriba. Uma e outra vez se pede que os mapas sejam publicados com uma dimensão razoável mas o espaço nem sempre tal permite e... zac, lá vai a tesoura grande reduzir o necessário instrumento de orientação. É pena, é verdade, mas os jornais são assim.

Capitan Trueno

É só uma promessa, ninguém comece já a assobiar. E pelo meio há alguns *pokes*, maneira gentil de fechar a loja por hoje. Quem chegar ao fim da carta vai saber o nome do autor. Informação que pode interessar a alguns. Até... amanhã.

Mais uma vez escrevo aí para as «masmorras», com mais material que desejo partilhar com todos os maniacos do computador.

Por hoje mando («mando» não, envio) alguns *pokes* que funcionam, carregadores e códigos, com a promessa de na próxima carta enviar o mapa do 1.º nível do jogo *El Capitan Trueno* (da Dinamic), bem como a

chave de acesso à segunda parte deste jogo (que ainda não apareceu, até ao momento, nas páginas de «A Capital».

Chega então de conversa e vamos ao que interessa:

• POKES

- ACTION FORCE — POKE 23540,0
 POKE 51454,36
- FURY — POKE 44782,0
- GUTZ — POKE 38915,62
- BUGGY BOY 48K — POKE 37966,24
- HKM — POKE 35061,0 : POKE 38647,0
- SANXION — POKE 35028,0
- GREEN BERET — POKE 43768,0:
 POKE 43412,37
- R-TYPE — POKE 37129,201 : POKE 38241,22
- INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE — POKE 43076,0
- ALIENS — POKE 31014,0 : POKE 24683,0
- THUNDERCATS — POKE 34023,201
- BLACK LAMP — POKE 42405,255
- FIREFLY — POKE 44998,255
- NORTH STAR — POKE 44433,0
- GARFIELD — POKE 33595,0
- BIONIC COMMANDO — POKE 34690,6

• CARREGADORES

- JET BIKE SIMULATOR
- 10 LOAD "" CODE 23296 : POKE 23372,104
- 20 POKE 23773,91 : FOR F = 23400 TO 23407
- 30 READ a : POKE f,a : NEXT F
- 40 DATA 62,201, 50, 106, 195, 198, 92
- 50 RANDOMIZE USR 23296

SLAP FIGHT

- 10 LOAD "" CODE : RANDOMIZE USR 60024 : LOAD "" CODE : POKE 48872,0 : POKE 48873,0 : RANDOMIZE USR 16384

Desde já agradeço que publiquem todo este material e queria deixar aqui um pedido: para todos aqueles que possuem um 128K e que estejam interessados em trocar jogos amigavelmente e honestamente o favor de me contactarem via CTT para a morada abaixo indicada:

Carlos Pereira
 Travessa do Progresso
 2070 Cartaxo

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — MIG 29
- 2.º — SILK WARM
- 3.º — BATMAN
- 4.º — SPACE WARRIOR III
- 5.º — RAM
- 6.º — THE UNTOUCHABLES
- 7.º — GHOSTBUSTERS II
- 8.º — P47
- 9.º — KAVALL
- 10.º — CONTINENTAL CIRCUS

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triodus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
 1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Espaço de Aventura

MONGE DESCOBRE ASSASSINO

O jogo espanhol *La Abadía del Crimen*, aventura da Operasoft que nos leva até ao cenário criado por Umberto Eco em «O Nome da Rosa», está de volta a estas páginas, agora pela pena do leitor *Nuno Ricardo S. Neves*, da Rua Particular, 13-1.º, Azinhaga dos Lameiros, 1600 Lisboa.

Espécie de aventura, o jogo, que segue tão de perto quanto possível a história original, decorre num labirinto tridimensional que é, claro, a abadia onde toda a acção se desenrola. Ocupando 128K de memória, o que desde logo o tornou um jogo só apreciável por possuidores de máquinas de maior capacidade, *La Abadía del Crimen* é uma espantosa transposição para o Spectrum que bem merece o espaço que hoje se lhe dedica. E mais, se alguém quiser explicar mais detalhadamente alguns aspectos do jogo. Mas por ora, fiquem-se com a viagem oferecida pelo *Nuno Neves*. E se alguém souber como ajudá-lo, faça favor.

Olá a todos! Volto a escrever para «A Capital» pela terceira ou quarta vez. Reparei que nunca ou raramente aparece por aí informações sobre *La Abadía del Crimen*, aquele espectacular jogo só para 128 K, lembram-se?

Aqui fica algum material que consegui recolher:

La Abadía del Crimen

Este jogo baseia-se na novela de Umberto Eco «O Nome da Rosa», que narra misteriosos acontecimentos numa abadia da Idade Média. Guillermo de Occam, o nosso protagonista, monge franciscano perseguido durante muito tempo pela Inquisição devido à sua defesa da razão, chega a uma abadia beneditina para assistir a uma reunião com vários padres da igreja.

A reunião tinha como fim estabelecer determinadas acções para tornar possível a unificação de critérios.

Frade Guillermo, acompanhado de Adso, o seu noviço, chega à abadia uma semana antes do congresso sem saber o que ali se passava: Um dos monges havia aparecido morto em circunstâncias suspeitas. A tua missão será conseguir que Guillermo descubra o mistério antes da chegada dos participantes do congresso teológico ou este fracassaria.

Foi descoberto anos depois um pergaminho que narra todos os acontecimentos que ali se passaram. Caso queiram completar o jogo sozinho, ou não queiram perder parte do interesse por ele, sejam fortes e não leiam as linhas que se seguem:

Primeiro dia

As nove horas (nona) Guillermo e Adso chegam à abadia, onde são recebidos pelo abade, que lhes conta o que se passou e os dirige ao quarto reservado para eles.

A hora da missa (vésperas) os nossos protagonistas observam assombrados como um monge chega por trás do altar depois de o terem visto na cozinha segundos antes.

Segundo dia

À noite (noche), enquanto descansa no seu quarto alguém rouba os óculos a Guillermo, que os haveria de recuperar dias depois.

De manhã (prima) passa-se outro misterioso acontecimento:

Aparece o cadáver de Berengario, um dos melhores tradutores da abadia.

Pelas três horas (tercia) Guillermo e Adso percorrem a abadia, memorizando grande parte das localizações e alcançando o «Scriptorium» onde podem roubar a chave da passagem secreta da biblioteca depois de um descuido do ajudante de bibliotecário. Observam também um pergaminho e um livro, que não podem alcançar por estar sob custódia do dito personagem. Hora sexta, ou seja, hora de comer, em que os protagonistas devem ocupar os lugares para eles reservados na mesa do refeitório. Depois disso descobrem a passagem que há entre a cozinha e a capela, explicando assim o aparecimento do monge por trás do altar que ocorreu no primeiro dia.

Terceiro dia

Pela noite (noche), Guillermo e Adso abandonam os seus quartos e dirigem-se à biblioteca e nesse momento vêm um encapuchado que rouba um livro deixando o manuscrito anteriormente citado, manuscrito que Guillermo não pode ler por carecer dos seus óculos. De manhã, na capela, o abade comunica-lhes o desaparecimento do ajudante de bibliotecário, complicando mais o desenrolar da aventura. Pela tarde (tercia), o abade apresenta-os a Jorge, um venerando ancião, que culpa o Anticristo de tudo o sucedido na abadia. À hora nona Guillermo e seu discípulo dirigem-se à cozinha onde poderão apanhar uma lâmpada de azeite, de vital importância para a execução nocturna que Guillermo tem planeada.

Quarto dia

À noite decidem investigar o labirinto que há na biblioteca e, apesar de nada encontrarem conseguem orientar-se um pouco. De manhã o abade comunica-lhes que foi encontrado o cadáver do desaparecido e retira Guillermo da investigação (a qual será continuada por Bernardo Giú; mesmo assim Guillermo decide continuar a investigação por conta própria. Às três horas o padre Hebolario conta-lhes as suas descobertas na autopsia do ajudante de bibliotecário, destacando o



Se Sherlock Holmes vivesse na Idade Média teria, por certo, sido amigo do monge franciscano Guillermo de Occam, seu colega de ofício nas artes dedutivas. E por certo que Eco brincou com o herói de Baker Street ao chamar ao noviço que acompanha o monge de Adso. Adso é um termo que significa «elementar». Elementar, meu caro Watson. Como que a garantir que o círculo se fecha. E, com a Operasoft, chegou ao Spectrum, sob a capa de «La Abadía del Crimen». A jogar...

aparecimento de umas misteriosas manchas na língua e dedos. Mais tarde chega Bernardo Giú, inquisidor papista, que confisca o pergaminho que Guillermo tinha em seu poder, para desespero deste.

Quinto dia

Durante a noite (noche) recolhem a chave que o abade havia esquecido em cima do altar da capela. De manhã o padre Hebolario confessa-lhes ter encontrado um livro no seu quarto, com a chave deixada pelo encapuchado do terceiro dia. Após saber disto o bibliotecário segue o padre Hebolario e assassina-o no seu quarto, enquanto Guillermo é entretido pelo abade. À hora nona, ao não aparecer o padre Hebolario, o abade pede a Guillermo que o ajude a procurá-lo e encontram o seu cadáver. Entretanto o bibliotecário aproveita a ocasião para devolver o livro à câmara secreta na biblioteca, onde devia estar. Pela hora da missa o nosso assassino decide folhear o livro que continha as páginas envenenadas; moribundo, consegue chegar à capela onde após largar os óculos de Guillermo murmura umas estranhas palavras e morre.

Sexto dia

Pela noite Guillermo e Adso decidem continuar as suas pesquisas e encontram os óculos na torre noroeste do labirinto, além da chave perdida. À tarde, utilizando a chave conseguem entrar no quarto do Hebolario, onde apanham umas luvas que seriam úteis mais tarde. Às nove horas, utilizando a chave do abade, conseguem entrar no quarto deste, onde recuperam o pergaminho e uma chave para a câmara secreta do labirinto.

Sétimo dia

Durante a noite, com a lâmpada de azeite Guillermo e Adso dirigem-se à câmara secreta onde encontram um espelho com a frase «Quatus Signi» por cima. Segundo o manuscrito há que premir as letras «Q» e «R», após o que o espelho desaparece, encontram o venerável Jorge e todo o mistério de desvenda, apesar das consequências inevitavelmente trágicas...

É uma pergunta para fechar. *La Abadía del Crimen*. Depois de gravar uma situação do jogo e após carregá-la, como é que devo executá-la?

XXX — GUIA TV/«A CAPITAL»

EMPRESA LÍDER DO RAMO ALIMENTAR, NO SECTOR DE BEBIDAS, PRETENDE ADMITIR:

CONTABILISTA

REF. 1 —

- Diplomado pelo ISCAL ou equivalente
- Experiência de chefia
- Bons conhecimentos de fiscalidade e informática

ESCRITURÁRIO

REF. 2 —

- Com larga experiência de POC, fiscalidade e conhecimentos de informática

OFERECE-SE:

- Estabilidade e outras regalias sociais
- Entrada imediata (motivo preferencial)

Resposta com «C. V.» detalhado, e ordenado pretendido, a este jornal, ao n.º 10 081.

PARQUE MATEA

TEATRO MARIA VITÓRIA
Tel. 346 1740

HELDER FREIRE COSTA e VASCO MORGADO

ORGULHAM-SE DE APRESENTAR

NO «NOVO» MARIA VITÓRIA
A GRANDE REVISTA!

TODAS AS NOITES
20.30 e 22.45 H
DOMINGOS e FERIADOS
TAMBÉM ÀS 16 H
SEG.-FEIRAS: DESCANSO

MARINA MOTA
CARLOS CUNHA
FERNANDO MENDES
ROSA DO CANTO

CARLOS IVO
EVA CRISTINA
RUI DE SÁ
CRISTINA AREIA

UM EXITO!

MAIORES DE 12 ANOS

SE JÁ VIU ESTA REVISTA VEJA AGORA NO Teatro VARIEDADES A COMÉDIA «OS MENINOS À RODA DA MAMÃ»

ATENÇÃO
às LOTAÇÕES ESGOTADAS
ADQUIRA OS BILHETES COM ANTECEDÊNCIA!

VENDE-SE

WANG PC280 (80286)
NOVO
640 Kb — 42 MB — VGA cores
Telefs. 987 58 39 - 98 36 162

VENDEDOR FOTOGRAFIA

PRECISA-SE

Firma importadora com importantes representações, procura vendedores para Lisboa e Província. Resposta manuscrita indicando currículo, para a Trav. do Poço da Cidade, 26 — 1200 Lisboa, ao n.º 10 065.